

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan media pembelajaran meliputi : (a) Pengertian Media, (b) Jenis-jenis media, (c) Manfaat dan fungsi media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru, dengan media pembelajaran dapat mempermudah mempelajari dan membelajarkan sebuah materi atau sumber pembelajaran kepada siswa.

Secara etimologis, media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*Medium*" yang berarti "tengah", perantara, atau pengantara" Asyhar (2011:4). Menurut Haryono (2015:48) media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa. Media memberikan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Prawiradilaga (2007:64) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Media pembelajaran menjadi faktor yang mendukung pembelajaran, dikarenakan dalam pembawaan media pembelajaran banyak memiliki manfaat.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki manfaat yang beragam sesuai dengan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens dan siswa sehingga dapat mendorong pemahaman siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Wati,2016:3).

Menurut Asyhar (2011:42) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan nara sumber.
- 2) peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
- 3) memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata, bank, industri dan sebagainya.
- 4) media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti tata surya terlalu kecil seperti virus dan kejadiannya sudah lama seperti terjadinya perang uhud.
- 5) media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- 6) media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang di sajikan.
- 7) media pembelajaran dapat merangsang peserta didik berfikir kritis.
- 8) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 9) media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Menurut Arsyad (2009:63) menyimpulkan pendapat beberapa ahli bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan

meningkatkan proses dan hasil ajar. Kedua, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar, interaksi intens yang lebih antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Ketiga, dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Keempat, memberikan pengalaman yang sama kepada tiap siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar siswa sehingga diharapkan nantinya dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat mempermudah siswa memperoleh pengalaman yang konkret dalam pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman beragam dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memahami materi yang sulit dilihat oleh siswa seperti bentuk abstrak benda, kejadian yang terjadi di masa lalu dan tata surya. Media dapat menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dalam membuat media yang sesuai dengan kebutuhan dan manfaatnya, media yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memperhatikan jenis media.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap jenis media memiliki kemampuan kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula, Wati (2016:4). Menurut Haryono (2015:51) berdasarkan rancangannya, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan memiliki dua jenis yakni mulai dari yang

sederhana (langsung dapat dimanfaatkan yang ada di lingkungan) sampai dengan yang kompleks atau canggih yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Media yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Media yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media dan sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media ada yang dimanfaatkan dan dirancang, baik media yang dirancang maupun dimanfaatkan dari segi fungsi tetap sama yaitu untuk membawa pesan antara guru dengan siswa. Perbedaan yang terdapat pada media yaitu cara penyampaian atau penggunaannya saja namun dari segi fungsi tetap sama, berhubungan dengan diajarkan di kelas rendah maka alangkah lebih baiknya menerapkan media visual seperti *Scrapbook*.

2. Media Scrapbook

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan Media *Scrapbook* ” meliputi : (a) Pengertian Media *Scrapbook*, (b) Tujuan Pembuatan Media *Scrapbook*, (c) kelebihan Media *Scrapbook*, (d) kekurangan Media *Scrapbook*.

a. Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook yang asal katanya yakni *scrap* artinya barang sisa. Namun, *scrapbook* tak sekadar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga

menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Semula *scrap-book* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif (Murjainah, 2013). *Scrapbook* adalah seni menempel foto atau gambar pada media kertas serta menghiasnya dengan dekorasi, sehingga dapat menjadi karya yang lebih menarik (Putri, 2014). *Scrap-book* merupakan sekumpulan memorabilia, narasi, puisi, quote, cerita, kliping, catatan, foto, tiket, bon pembayaran, dan lain-lain, yang disusun dan dirangkai dalam sebuah album atau *hanmade book* (Astuti, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa media *scrapbook* merupakan kreativitas menempel pada lembar kertas kosong dengan menggunakan bahan barang sisa ataupun bahan baru untuk memerindah dan menghias kertas kosong yang bertujuan menarik minat pembaca untuk menerima informasi dan materi. Materi yang digunakan yaitu materi tematik mengubahnya menjadi bentuk media yang tidak menjenuhkan serta membosankan untuk siswa merupakan salah satu dari tujuan media pembelajaran.

b. Tujuan Pembuatan media *Scrapbook*

Media yang ditampilkan memiliki sebuah fungsi untuk memberikan pengalaman yang lebih mengarah kepada kenyataan, untuk menumbuhkan motivasi siswa. Memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa mendalami materi pembelajaran, Adapun tujuan dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu belajar secara mandiri
- 2) Guru tidak terlalu dominan dalam pembelajaran
- 3) Memudahkan guru menjabarkan materi yang abstrak
- 4) Siswa dapat mengukur tingkat pemahaman materi secara sendiri

5) Mengetahui tingkat kecepatan belajar siswa

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan tujuan pembuatan media *Scrapbook* adalah agar siswa mampu belajar mandiri dan dengan adanya media *Scrapbook*, siswa dapat mengukur pemahaman materi yang telah dipelajari secara mandiri. Dalam menerapkan tujuan media sendiri perlu diperhatikan kelebihan dan keunggulan sebuah media tersebut dalam pembelajaran.

c. Kelebihan Media *Scrapbook*

Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran, lebih baiknya memperhatikan kelebihan media. Kriteria dengan mempertimbangkan kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu, maka perlu diperhatikan kelebihan media sebagai berikut.

- 1) Isi atau materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 2
- 2) Tampilan menarik dengan warna dan gambar
- 3) Memuat materi yang sulit dijabarkan
- 4) Dilengkapi soal evaluasi

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan kelebihan media *Scrapbook* adalah isi materi sesuai dengan kelas 2 dengan tampilan yang menarik dan dilengkapi dengan gambar yang mendukung pemahaman siswa serta dilengkapi dengan soal evaluasi. Tentunya setiap media jenis dan macam media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, tidak cukup melihat kelebihan media namun perlu diperhatikan pula kekurangan media yang digunakan.

d. Kekurangan Media *Scrapbook*

Media merupakan suatu komponen penting dan bagian yang mendukung komponen dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Pemilihan media harus memperhatikan keterbatasan serta kekurangan media. Media harus disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran, adapun kekurangan media sebagai berikut.

- 1) Hanya bisa digunakan untuk kelas 2
- 2) Media didesain hanya untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 4

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan dari media *Scrapbook* adalah hanya bisa digunakan oleh kelas 2. Selain itu juga didesain untuk tema 6 subtema 1 pembelajaran 4. Keterbatasan media yang digunakan masih perlu dikembangkan dalam beberapa segi dan sudut pandang. Pengembangan media disesuaikan dengan dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik.

3. Pembelajaran Tematik

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran tematik meliputi : (a) Tahapan Pembelajaran Tematik, (b) Karakteristik pembelajaran Tematik, (c) Tujuan Pembelajaran Tematik.

Tahun 2013 Badan Standar Nasional pendidikan mencetuskan dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum dijelaskan bahwa untuk kelas satu, dua, dan tiga Sekolah Dasar untuk pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pendekatan tematik. Pembelajaran tematik memerlukan perencanaan dan pengorganisasian agar dapat berhasil dengan baik, standar kompetensi serta

kompetensi dasar yang termuat pada standar isi harus dapat terangkum seluruhnya.

Pembelajaran diartikan sebagai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) konvensional di mana guru dan peserta didik langsung berinteraksi. Desain pembelajaran menentukan seluruh aspek strategi pembelajaran (Prawiradilaga, 2007:19). Menurut wahyu (2015:4) pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar yang melibatkan proses interaktif antara guru dan siswa untuk memahami, merespon, dan bergerak mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu perencanaan kegiatan yang melibatkan proses interaktif antara guru dan siswa termasuk merencanakan media, metode, waktu, dan sistem pembelajaran yang akan berlangsung. Siswa mengalami secara langsung untuk memahami, merespon dan mencapai tujuan belajar. Hasil yang dicapai berupa perubahan tingkah laku siswa.

Menurut Majid (2014) dalam “Pembelajaran Tematik Terpadu” mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna disesuaikan dengan perkembangan siswa (Akbar, 2016:17).

Penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan penggabungan topik atau

kompetensi dan tema-tema sebagai terbentuknya pembelajaran terpadu, dengan mengaitkan beberapa kompetensi dasar sehingga membentuk sebuah tema lalu membentuk sebuah sistem pembelajaran dan dapat membentuk pembelajaran yang terpadu untuk memungkinkan siswa belajar secara individu maupun kelompok dengan baik, Sebelum melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran tematik setidaknya kita mengetahui karakteristik pembelajaran tematik.

a. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dan di dalam tema terdapat Kompetensi Dasar dari beberapa mata pelajaran. Tematik menyediakan keluasan dan kebermaknaan implementasi kurikulum, memberikan sangat banyak pengembangan pengetahuan pada siswa dalam pembelajaran tematik yang mendorong memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Keberhasilan implementasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru yang akan menerapkan dan mengaktualisasikan kurikulum tersebut (Majid, 2005:4). Suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), dalam materi sosialisasi kurikulum 2013 dari Kemendikbud, karakteristik pembelajaran tematik Kemendikbud (2013), yaitu :

- 1) Berpusat pada Siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered).
- 2) Memberikan Pengalaman Langsung.
- 3) Pemisahan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas.
- 4) Menyajikan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran.
- 5) Bersifat Fleksibel.
- 6) Menggunakan Prinsip Belajar sambil Bermain dan Menyenangkan.

Pada point diatas maka terdapat penjabaran yaitu: pembelajaran ditujukan untuk siswa dan membuat siswa lebih aktif serta berperan pada proses pembelajaran, pembelajaran yang disampaikan mempunyai makna yang

mendalam serta memberi pengalaman langsung yang teringat oleh siswa, pembelajaran teruraikan dari berbagai konsep dan membentuk tema-tema tanpa terlihat pemisah pelajaran, dan penggabungan beberapa konsep bersifat fleksibel dan luwes, menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik ditekankan secara aktif, sehingga mendapatkan pengalaman belajar secara langsung ialah tujuan dari pembelajaran tematik. Pengalaman langsung diperoleh siswa melalui pembelajaran tematik akan membantu siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari, dan menghubungkannya dengan konsep lain dalam kehidupan sehari-hari.

Konteks pengajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pelajaran, penggunaan metode dan pendekatan pengajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, Majid (2005:16). Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Tematik terpadu memiliki beberapa tujuan, Kemendikbud (2013: 193) tujuan tematik terpadu sebagai berikut:

- 1). Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2). Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3). Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4). Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5). Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6). Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 7). Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- 8). Budi pekerti dan moral siswa

dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Penjabaran pembelajaran tematik diatas, menjadi pedoman dalam mengembangkan media *Scrapbook* Tematik yang menggunakan karakter berpusat pada keaktifan siswa, menyajikan berbagai makna pelajaran, memiliki makna materi yang lebih mendalam dan menggunakan prinsip bermain sambil belajar, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam mencapai tujuan dari pembelajaran tematik pendidik terlebih dahulu mengetahui tahapan menerapkan pembelajaran tematik, tahapan pembelajaran tematik harus diterapkan secara berurutan untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik yang akan disampaikan kepada siswa.

c. Tahap - Tahap Melaksanakan Pembelajaran Tematik.

Penerapan pembelajaran tematik memiliki rambu-rambu yang perlu diperhatikan, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristiknya sehingga membentuk pembelajaran yang praktis.

Menurut Majid (2014:129) Kegiatan proses belajar-mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya. Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran tematik berdasarkan materi sosialisasi kurikulum 2013 oleh Kemendikbud (Akbar 2016:24). Sebagai berikut :

1. Menentukan tema. Dimungkinkan disepakati bersama dengan peserta didik.
2. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum yang berlaku mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
3. Mendesain rencana pembelajaran. Tahapan ini mencakup pengorganisasian sumber dan aktivitas ekstrakurikuler dalam rangka mendemonstrasikan kegiatan dalam tema.
4. Aktivitas kelompok dan diskusi. Memberi peluang berpartisipasi dan mencapai berbagai perspektif dari tema. Hal ini membangun guru dan peserta didik dalam mengeksplorasi subjek.

Pelaksanaan pembelajaran tematik hendaknya melalui tahapan yang sudah ditentukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal, tahapan yang berawal dari penyusunan tema hingga mengeksplorasi objek dan juga bantuan media *scrapbook*. Menciptakan aktivitas kelompok dan diskusi sehingga bisa memberikan peluang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, pentingnya media dalam membantu proses pembelajaran untuk sarana dalam menyampaikan informasi maupun materi dan mengemasnya secara praktis.

4. Definisi Siswa Sekolah Dasar

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan Siswa Sekolah Dasar meliputi : (a) Pengertian Siswa, (b) Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.

a. Siswa

Keinginan siswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sangatlah tinggi pada jenjang sekolah dasar, karenanya memfasilitasinya secara maksimal adalah sebuah kewajiban. Mereka mempunyai rasa ingintahu yang tinggi dan memecahkan masalah, dalam suatu masalah yang mereka temukan.

Siswa merupakan sumber daya utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal. Tidak ada peserta didik, tidak ada guru. Peserta didik bisa belajar tanpa guru, sebaliknya guru tidak bisa mengajar tanpa peserta didik (Danim 2010:1}. Tahapan perkembangan yang lebih perlu dipahami sebagai bahan pertimbangan pokok dalam penyelenggaraan proses belajar-mengajar adalah tahapan-tahapan perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan kognitif siswa. (Restian 2015:11)

Penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit yang sulit untuk berpikir abstrak dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Operasional konkrit adalah fase dimana anak tidak dapat berpikir logis lebih mengarah pada pengalaman nyata yang mendorong siswa pada usia operasional konkrit di sekolah dasar membutuhkan benda konkrit dalam pembelajaran semisal media *scrapbook*. Perlunya diperhatikan karakteristik siswa dalam penyesuaian siswa sekolah dasar.

b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan karakter siswa dalam usia sekolah dasar merupakan fenomena buatan ataupun direncanakan, oleh karena itu perkembangan siswa harus dioptimalisasi. Sekolah dasar adalah wadah yang tepat untuk membentuk karakter siswa, baik segi kognitif, afektif dan keterampilan.

Karakteristik peserta didik yaitu totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sosialnya, sehingga menentukan pola aktivitas dalam mewujudkan harapan dan cita-cita (Danin 2010: 4).

Menurut Copra (2004:106) ada 4 hal dominan dari karakteristik siswa yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan dasar misalnya kemampuan kognitif atau intelektual, afektif, dan psikomotor.
- 2) Latar belakang *cultural* lokal, status *social*, dan status ekonomi.
- 3) Perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, dan minat.
- 4) Cita-cita, pandangan belajar kedepan, keyakinan diri, dan daya tahan.

Adapun karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain (Agustina 2018: 19) yaitu :

- 1) Latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan.
- 2) Gaya belajar.
- 3) Usia kronologi.
- 4) Tingkat kematangan.
- 5) Spektrum dan ruang-ruang minat.
- 6) Lingkungan social ekonomi.
- 7) Hambatan - hambatan lingkungan dan kebudayaan.
- 8) Intelegensi.
- 9) Keselarasan dan *attitude*.
- 10) Prestasi belajar.
- 11) Motivasi.

Guru tidak hanya dituntut memahami perkembangan peserta didiknya. Mereka pun harus mengetahui apa yang diperlukan oleh peserta didiknya untuk sukses dalam menempuh proses belajar disekolah. Karena itu, guru harus mampu memahami kepada peserta didiknya mengenai nilai-nilai baik dan buruk selama berada disekolah, di rumah dan masyarakat (Danim 2010:6).

Dapat disimpulkan bahwa, guru harus memahami karakteristik peserta didiknya dalam segi banyak ranah, dan tidak hanya memahaminya saja maka untuk memperoleh pembelajaran yang baik dan optimal guru harus menemukan inovasi untuk memotivasi siswa dalam menambah minatnya untuk belajar dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam salah satunya dengan membuat pembelajaran yang menarik.

5. Tema 6 Subtema 1

Kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik kelas 2 ada 8 tema, di dalam satu tema terdapat 4 subtema dan setiap satu subtema ada 6 pembelajaran. Media pembelajaran *Scrapbook* menggunakan tema 6 subtema 1. Tema 6 merupakan tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan Di Sekitarku” yang berisi mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), untuk Bahasa Indonesia dan Matematika memuat 2 Kompetensi Dasar (KD), Seni Budaya dan Prakarya

(SBdP) memuat 2 Kompetensi Dasar (KD), sedangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) terdapat empat Kompetensi Dasar (KD), di dalam satu Kompetensi Dasar (KD) terdapat 2 Indikator yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Berikut adalah Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam tema 6 subtema 1 pembelajaran 4:

a) Bahasa Indonesia

3.6 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.

4.6 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya dengan benar.

b) Matematika

3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

c) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

3.2. Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

4.2. Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

Materi yang digunakan dalam pada Tema Tema 6 merupakan tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan Di Sekitarku” pembelajaran 2 yaitu :

1. Bahasa Indonesia

Materi yang digunakan dalam pada Tema Tema 6 merupakan tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan Di Sekitarku” pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah tentang huruf tegak bersambung. Menulis huruf tegak bersambung adalah kegiatan menghasilkan huruf yang saling bersambung dilakukan tanpa mengangkat alat tulis.

2. Matematika

Materi yang digunakan dalam pada Tema Tema 6 merupakan tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan Di Sekitarku” pada mata pelajaran Matematika adalah pengukuran berat. Pengukuran berat dilakukan dengan materi pengukuran timbangan dalam matematika.

3. Seni Budaya dan Prakarya

Materi yang digunakan dalam pada Tema Tema 6 merupakan tema “Merawat Hewan dan Tumbuhan” Subtema 1 “Hewan Di Sekitarku” pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah menyanyikan lagu anak. Menyanyikan lagu anak dengan pola irama sederhana dan memperhatikan tinggi rendahnya nada.

Tabel 2.1 Indikator tahapan kegiatan pembelajaran

No.	Indikator	Tahapan Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran Medai Scrapbook
1.	Kompeteni Inti : 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	Apresepsi	1. Guru mengkondisikan siswa 2. Meminta ketua kelas untuk memimpin do'a 3. Mengajak siswa untuk memulai pembelajaran 4. Melakukan apresepsi di awal pembelajaran
2.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang	Penerapan konten dan isi Media	5. Memberitahukan cara penggunaan dan tahapan media Scrapbook. 6. Siswa mempelajari materi yang ada dalam media yang telah disediakan

<p>jasas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia</p>	<p>7. Siswa mengamati materi yang disajikan dalam media 8. Siswa mengoperasikan media scrapbook 9. Siswa mempelajari tema hewan disekitarku melalui media 10. Siswa menuliskan hasil diskusi dalam lembar kerja.</p>
<p>Kompetenis Dasar :</p>	
<p>3. PPKN</p>	<p>Refleksi soal evaluasi media</p>
<p>1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari. 1.3 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah.</p>	<p>11. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang terdapat di dalam media 12. Guru memberikan penguatan 13. Melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang telah dilakukan</p>
<p>3.1 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.</p>	
<p>4.1 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.</p>	
<p>SBdP</p>	
<p>3.2. Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p>	
<p>4.2. Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p>	
<p>Matematika</p>	
<p>3.6. Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</p>	
<p>4.6. Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.</p>	
<p>Bahasa Indonesia</p>	
<p>1.7 Mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan dan hari, nama orang) serta mengenal tanda titik pada kalimat berita dan tanda tanya pada kalimat tanya.</p>	
<p>1.8 Menulis dengan tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (awal kalimat, nama bulan, hari, dan nama diri) serta tanda titik pada kalimat be</p>	

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini akan dipaparkan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kenderungan Perubahan Litosfer Di Muka Bumi Di Kelas X Sekolah Menengah Atas	Hasil one-to-one evaluation dan small group evaluation diketahui bahwa digital scrapbook pembelajaran Geografi sudah sangat praktis digunakan terlihat dari hasil perhitungan angket tanggapan peserta didik dan observasi aktivitas peserta didik menggunakan digital scrapbook pembelajaran Geografi. Tahap field tes diketahui rerata nilai pretes peserta didik SMU Negeri 4 Palembang sebesar 64,10 dan posttest sebesar 88,51 artinya terjadi peningkatan sebesar 24,41 sehingga didapatkan N-Gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Artinya, produk yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap peserta didik	Persamaan jurnal dengan judul yaitu sama-sama bertujuan untuk mencapai peningkatan hasil belajar mata pelajaran teatik yang menggunakan media scrapbook sebagai perantara penyampaian materi.	- Perbedaan dalam jurnal dan judul terdapat pada materi yang dikemas dalam media. Jika dalam jurnal membawakan pelajaran geografi pada SMA maka dalam judul menerapkan dalam pembelajaran tematik yang diterapkan dalam kelas rendah, untuk lebih kepada pemahaman konsep. - Model penelitian dalam penelitian ini menggunakan pengembangan Assure, berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model ADDIE - Media yang dikembangkan berbeda antara digital dengan alat peraga.
2.	Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Hasil rata-rata validasi media 84% dan percentage of agreement (PA)= 96%. Hasil rata-rata validasi materi 84%, percentage of agreement (PA) = 86% dan hasil respon siswa terhadap media scrapbook diperoleh rata-rata 96%. Dapat disimpulkan bahwa	-Penelitian ini sama menggunakan model ADDIE dalam penelitiannya. -Media yang dikembangkan sama yaitu scrapbook	Perbedaannya terdapat pada materi yang digunakan jika dalam jurnal hanya menggunakan pengelompokan hewan berbeda dengan judul yang menggunakan pembelajaran tematik yang menjadi konten dalam penelitian.

No	Judul Artikel Jurnal	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		media scrapbook pada materi pengelompokan hewan valid dan praktis		
3.	Development Learning Model Of Character Education Throught E-comic In Elementary School	Implementation learning model of character education made observations on activity of students before and after executed process models. The result can be seen from the table below: Activity Cooperation The opinions value of others Discipline Independent Before 23% 35% 45% 30% After 82% 88% 84% 81% There was saw an increase value of a character before and after the model implemented. The learning model was succeeded in process of planting character formal education. Leo (2011) states the character of education that focuses on the students identity development to be smart and having students character needs to be forced through informal and formal education.	Penelitian ini ingin mengetahui hubungan media E-comic dengan hubungannya membangun karakter siswa ataupun pemahaman konsep. Sedangkan peneliti ingin mengembangkan media scrapbook materi sekolah dasar menggunakan media real dan konkrit untuk memahami konsep.	Perbedaan sangat jelas bahwa yang di jurnal mengetahui keterkaitan media E-comic dengan perkembangan karakter siswa dan diperuntukkan mengembangkan karakter. Untuk mengetahui pengaruhnya. Dalam peneliti ingin mengembangkan media untuk sekolah dasar.

C. Kerangka Pikir

